Activision's limited one-year warranty information is enclosed.

L'information relative à la garantie Activision d'un an est incluse.

Die Beschreibung der einjährigen begrenzten Activision Garantie einliegend.

È acclusa la garanzia annuale Activision.

Información acerca de la garantia limitada por un año de Activision se incluye adentro.

ACTIVISION

Activision, Inc., World Headquarters
Drawer No. 7286, Mountain View, CA 94042 U.S.A.

Printed in U.S.A.

ACTIVISION

BARNSTORMING™

INSTRUCTIONS
INSTRUCTIONS/SPIELANLEITUNG
ISTRUZIONI/INSTRUCCIONES



Le français commence à la page 7.
Deutsch beginnt auf Seite 11.
L'italiano comincia alla pagina 16.
El español comienza en la página 21.

BARNSTORMING™ BASICS

ENGLISH

1. Hook up your video game system. Follow manufacturer's instructions.
2. With power OFF, plug in game cartridge.
3. Turn power ON. If no picture appears, check connection of your game system to TV, then repeat steps 1-3.
4. Plug in left Joystick Controller. (It's the only one you'll need.) When playing, hold the controller with red button at upper left.
5. Set both difficulty switches to **b** to begin.
6. Select game with game select switch:

   Game 1: Hedge Hopper (Fly through 10 barns, fixed course)

   Game 2: Crop Duster (Fly through 15 barns, fixed course)

   Game 3: Stunt Pilot (Fly through 15 barns, fixed course, different than Game 2)

   Game 4: Flying Ace (Fly through 25 barns, a new course each time you select Game 4)
7. **The object of the game** is to fly through a set number of barns in the shortest possible time (elapsed time indicated at top of screen).
8. **Scoring.** Each time you make it through a barn, your barn count number (upper left corner of screen) will decrease by one. If you miss a barn, your barn count will remain the same and you will have to fly further to reach an additional barn. When your barn count reaches zero, the game is ended.
9. **To take off,** simply press the red button on your Joystick, and push the Joystick up to climb.
10. **Using the Joystick.** Once airborne, the red button acts as your throttle: press it for greater speed, release it to slow down. To increase your altitude, push the Joystick up, and, to descend, pull the Joystick down.
11. **Difficulty Switches.** The **left** difficulty switch in the **a** position will **lower** the clearance heights of the barns, the **b** position is normal. The **right** difficulty switch in the **a** position will add more geese, the **b** position is normal.

GETTING THE FEEL OF BARNSTORMING BY ACTIVISION®

Just as in flying a real biplane, you'll need to get the "feel" of the controls. The better you get at adjusting your throttle and handling your Joystick, the better your chances to become a "Flying Ace."

You needn't worry about stalling out in midair. Your throttle is set to maintain a minimum speed even when you release the red button. The game is mastered by looking ahead and adjusting the controls to make the best speed, fly through every barn and over every windmill, and avoid those pesky geese. Whenever you push the throttle, watch out for the geese.

The best time is achieved by covering the course with the fewest possible corrections to your altitude, so precious seconds can be shaved by flying just above the windmills and just below the openings of the barns.



If you should misjudge and fly **over** a barn, your barn count will remain unchanged, and the course will be extended until you can make up the missed barns and fly through the required number.

Avoiding crashes with barn roofs, barn interiors, weather vanes, windmills and geese will really save time. Better to slow down a little and avoid a crash, than to lose time picking up speed from a dead stop.

JOIN THE ACTIVISION® FLYING ACES

If you beat a time of 33.3 seconds on game 1, 51.0 seconds on game 2, or 54.0 seconds on game 3, you can join our Activision Flying Aces. Just take a picture of your television screen and send it, along with your name and address, to your nearest Activision distributor. A complete list is enclosed. We will be happy to enroll you in this prestigious organization.

HOW TO BECOME AN "ACE" AT BARNSTORMING BY ACTIVISION®

Tips from Steve Cartwright, designer of Barnstorming



Steve is the newest member of the Activision design team. He was discovered by David Crane.

"There are two stages involved in mastering this game.

"After playing the game a few times, you'll begin to learn the course. By knowing what is coming up ahead, you can keep your biplane at full speed.

"But, being able to fly through the barns and over the windmills is only the beginning. The real secret is in carefully navigating through the flocks of geese. With practice, it is possible to fly the course at full speed with no collisions.

"It has really been a great challenge designing my first game for Activision, and I'd particularly like to thank David Crane for his help in 'getting me off the ground.'"

Steve Cartwright

P.S. Drop me a line. I'd love to hear about your daredevil exploits!

ACTIVISION® VIDEO GAME CARTRIDGE LIMITED ONE YEAR WARRANTY

Activision, Inc. warrants to the original consumer purchaser of this Activision video game cartridge that, if the cartridge is discovered to be defective in materials or workmanship within one (1) year from the date of purchase, Activision will either repair or replace, at its option, such cartridge free of charge, upon receipt of the cartridge, postage prepaid, with proof of date of purchase, at its distribution center.

This warranty is limited to the electronic circuitry and mechanical parts originally provided by Activision and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the cartridge has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. Except as specified in this warranty, Activision gives no express or implied guarantees, undertakings, conditions or warranties and makes no representations concerning the cartridges. In no event will Activision be responsible under this warranty for any special, incidental, or consequential damage incurred by any consumer purchaser.

This warranty and the statements contained herein do not affect any statutory rights of the consumer against the manufacturer or supplier of the cartridge.

NOTE: For service in your area, please see the distributor list.

LES RÈGLES DE BARNSTORMING

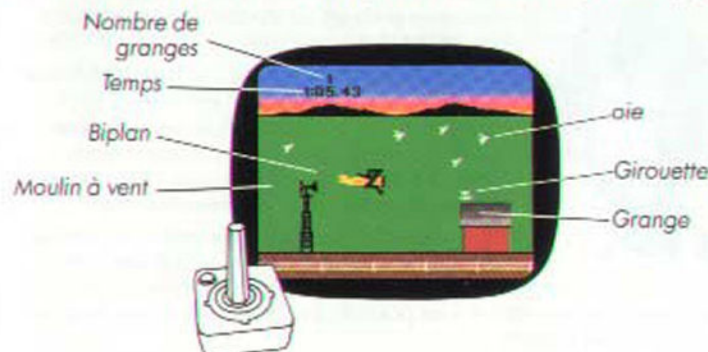
1. Connectez votre système de jeu vidéo. Suivez les instructions du fabricant.
2. Votre système étant éteint (OFF), insérez la cartouche de jeu.
3. Mettez en marche (ON). Si aucune image n'apparaît, vérifiez les connexions de votre système de jeu à votre TV, puis répétez les étapes 1 à 3.
4. Branchez le manche de contrôle de gauche (c'est le seul dont vous aurez besoin). En jouant, tenez le contrôleur avec le bouton rouge en haut à gauche.
5. Placez les deux commutateurs de difficulté (DIFFICULTY) sur **b** pour commencer.
6. Choisissez le jeu à l'aide du sélecteur GAME RESET.
   Jeu 1: Hedge Hopper (Vol à travers 10 granges; parcours fixe)
   Jeu 2: Crop Duster (Vol à travers 15 granges; parcours fixe)
   Jeu 3: Stunt Pilot (Vol à travers 15 granges; parcours fixe, différent du jeu 2)
   Jeu 4: Flying Ace (Vol à travers 25 granges; un nouveau parcours chaque fois que vous sélectionnez le jeu 4).
7. **Le but du jeu** est de voler au travers d'un groupe de granges dans le temps le plus court (le temps écoulé est affiché en haut de l'écran).
8. **Marquage des points.** Chaque fois que vous traverserez une grange, votre nombre de granges (dans le coin supérieur gauche de votre écran) diminuera d'une unité. Si vous manquez une grange, votre compte restera le même et vous devrez voler plus loin pour atteindre une autre grange. Quand le nombre de granges atteint zéro, le jeu est terminé.
9. **Pour décoller,** appuyez simplement sur le bouton rouge de votre contrôleur et poussez votre manche vers le haut pour gagner de l'altitude.
10. **Utilisation du manche.** Une fois en vol, le bouton rouge devient votre manette des gaz: enfoncez-le pour gagner de la vitesse, relâchez-le pour ralentir. Pour gagner de l'altitude, poussez votre manche vers le haut, et pour en perdre, poussez-le vers le bas.
11. **Commutateur de difficulté.** Lorsque le commutateur de difficulté de **gauche** est en position **a**, la hauteur des granges **diminuera**; en position **b**, la hauteur sera normale. Avec le commutateur de difficulté de droite en position **a** le nombre d'oies sauvages augmentera; en position **b**, ce nombre est normal.

FAMILIARISEZ-VOUS AVEC BARNSTORMING™ D'ACTIVISION®

Comme pour piloter un biplan réel, vous aurez besoin de vous familiariser avec les commandes. Vos chances de devenir un "As du volant" augmentent à mesure que vous vous habituez à votre manette des gaz et au maniement de votre manche.

Vous n'avez pas à vous inquiéter de décrocher en plein air. Votre manette des gaz est réglée de façon à maintenir une vitesse minimum, même quand vous relâchez le bouton rouge. La maîtrise du jeu consiste à regarder droit devant vous et à ajuster les commandes de façon à garantir une vitesse maximum tout en volant au travers de chaque grange et au-dessus de chaque moulin à vent, et en évitant ces sacrées oies. Chaque fois que vous donnez des gaz, faites attention aux oies.

Le meilleur temps est obtenu en couvrant le parcours avec le minimum de corrections d'altitude. Vous pouvez gagner de précieuses secondes en volant au ras des moulins à vent et juste au-dessous des portes des granges.



Si vous faites une erreur de calcul et volez **par dessus** une grange, votre compte ne changera pas et votre parcours sera allongé de façon à ce que vous puissiez rattraper les granges manquées et voler au travers du nombre requis.

Vous gagnerez vraiment du temps en évitant les collisions avec les toits, l'intérieur des granges, les girouettes, les moulins à vent et les oies. Il vaut mieux ralentir un petit peu afin d'éviter une collision, plutôt que perdre du temps à rattraper la vitesse perdue du fait d'un arrêt brusque.

FRANÇAIS

JOIGNEZ LES "AS DU VOLANT" D'ACTIVISION®

Si vous battez les temps suivants: 33,3 secondes pour le Jeu 1, 51,0 secondes pour le Jeu 2 ou 54,0 secondes pour le Jeu 3, vous pourrez joindre nos "As du Volant" d'Activision. Envoyez une photo de votre écran, accompagnée de votre nom et adresse, au distributeur Activision le plus proche de votre domicile (voir la liste ci-jointe). Nous vous ferons un plaisir de vous enrôler dans cette prestigieuse organisation.

COMMENT DEVENIR UN AS DU BARNSTORMING D'ACTIVISION®

Conseils de Steve Cartwright, créateur de Barnstorming



Steve est le dernier venu dans l'équipe des créateurs d'Activision. Il a été découvert par David Crane.

"La maîtrise de ce jeu passe par deux étapes.

"Après avoir joué quelques fois, vous commencerez à connaître le parcours. En prévoyant ce qui va apparaître devant vous, vous pouvez garder votre biplan à sa vitesse maximum.

"Cependant, être capable de voler à travers les granges et par-dessus les moulins à vent n'est que le début. Le vrai secret est de pouvoir voler parmi les volées d'oies sauvages. Avec de la pratique, il est possible d'achever le parcours à toute vitesse sans aucune collision.

"Le développement de mon premier jeu à Activision a vraiment été un challenge, et je voudrais particulièrement remercier David Crane pour m'avoir aidé à prendre mon envol."

Steve Cartwright

"P.S. Ecrivez-moi. Faites-moi part de vos périlleux exploits."

—ACTIVISION®—CASSETTE DE JEU VIDÉO GARANTIE D'UN AN

Cette cassette de jeu vidéo Activision est garantie un (1) an à compter de la date d'achat pour tout défaut ou vice de fabrication. Dans ce délai, Activision Inc. s'engage auprès de l'acheteur de cette cassette à la réparer ou la remplacer, selon ce qu'il jugera bon, et ceci gratuitement, à réception dans un de ses centres de distribution de ladite cassette expédiée en port payé et accompagnée de la justification de la date d'achat.

Cette garantie est limitée au circuit électronique et aux pièces mécaniques d'Activision et ne s'applique pas, et sera annulée, si le défaut de la cassette est dû à un abus, une utilisation inadéquate, un mauvais traitement ou une négligence. A l'exception de ce qui est spécifié dans cette garantie, Activision ne donne aucune garantie explicite ou implicite, et ne s'engage en aucune façon en ce qui concerne les cassettes. En aucun cas Activision ne pourra être tenu responsable sous cette garantie pour des dommages spéciaux, secondaires ou indirects, encourus par tout acheteur-utilisateur.

Cette garantie et les déclarations contenues ci-dessus n'affectent pas les droits légaux de l'utilisateur contre le fabricant ou le fournisseur de la cassette.

REMARQUE: Pour tout service local, voir la liste des distributeurs.

FRANÇAIS

BARNSTORMING GRUNDREGELN SCHEUNENSTÜRMEN—LUFTAKROBATIK

1. Schließen Sie Ihr Videospielsystem an Ihren Fernseher an. Beachten Sie dabei alle Anleitungen des Herstellers.
2. Legen Sie bei ausgeschaltetem Gerät (OFF) Ihre Spielkassette ein.
3. Schalten Sie Ihr Gerät ein (ON). Erhalten Sie kein Bild, so überprüfen Sie den Anschluß Ihres Spielsystems an den Fernseher und wiederholen gegebenenfalls Schritte 1-3.
4. Schließen Sie den linken Steuerknüppel an (dies ist der einzige, den Sie gebrauchen werden). Halten Sie den Steuerknüppel während des Spiels mit dem roten Knopf nach links oben gerichtet.
5. Stellen Sie zu Spielbeginn beide Schwierigkeitsschalter auf **b**.
6. Wählen Sie eins der folgenden Spiele mit dem Spielwählschalter aus:

   Spiel 1: HEDGE HOPPER = Tiefflieger. (Sie fliegen durch 10 Scheunen hindurch—bei festgesetztem Kurs.)

   Spiel 2: CROP DUSTER = Insektensprühflugzeug. (Sie fliegen durch 15 Scheunen hindurch—bei festgesetztem Kurs.)

   Spiel 3: STUNT PILOT = Kunstflieger. (Sie fliegen durch 15 Scheunen hindurch—bei festgesetztem Kurs, der aber anders als in Spiel 2 ist.)

   Spiel 4: FLYING ACE = Luftakrobat. (Sie fliegen durch 25 Scheunen hindurch—und jedesmal, wenn Sie Spiel 4 wählen, ändert sich der Kurs.)
7. **Das Ziel des Scheunenstürmens** ist es, in möglichst kurzer Zeit durch möglichst viele Scheunen hindurch zu fliegen (die abgelaufene Zeit wird am oberen Bildschirmrand angezeigt).
8. **Punktgewinn.** Jedesmal, wenn Sie durch eine Scheune hindurch fliegen, verringert sich die Anzahl um eine Scheune (links oben in der Ecke des Bildschirms). Verfehlen Sie eine Scheune, bleibt Ihre Scheunenzahl dieselbe, und Sie müssen weiter fliegen, bis Sie die nächste Scheune erreichen. Wenn Ihre Scheunenzahl bei Null angelangt ist, hört Ihr Spiel auf.

9. **Zum Start** Ihrer Maschine drücken Sie einfach Ihren roten Steuerknopf nach oben, und schon steigen Sie auf.
10. **Verwendung des Steuerknüppels.** Sowie Sie in der Luft sind, wird der rote Knopf zu Ihrem Gaspedal. Drücken Sie ihn herunter, um schneller zu fliegen, und lassen Sie ihn los, um langsamer zu werden. Um an Höhe zu gewinnen, drücken Sie den Steuerknüppel nach oben, und um niedriger zu fliegen, schieben Sie ihn langsam nach unten.
11. **Schwierigkeitsschalter.** Mit dem **linken** Schwierigkeitsschalter auf **a**, wird die Durchflugshöhe der Scheunen niedriger, und bei **b** wird sie wieder normal. Mit dem **rechten** Schwierigkeitsschalter auf **a**, kommen mehr Gänse auf den Bildschirm, und mit **b** ist die Anzahl der Gänse wieder normal.

WIE MAN FÜR BARNSTORMING VON ACTIVISION® EIN GEFÜHL BEKOMMT

Genau wie bei einem richtigen Doppeldecker, müssen Sie für die Schaltung Ihrer Maschine erst ein Gefühl bekommen. Je besser Sie Ihr Gaspedal und den Steuerknüppel bedienen können, umso mehr steigen Ihre Chancen, ein toller "Luftakrobat" zu werden.

Sie brauchen nicht zu befürchten, daß Ihr Motor in der Luft ausfällt. Ihr Gaspedal ist so eingestellt, daß immer eine Mindestgeschwindigkeit beibehalten wird—sogar dann, wenn Sie den roten Knopf aus Versehen loslassen. Sie beginnen Ihr Spiel erst richtig zu meistern, wenn Sie im voraus alles einkalkulieren und Ihre Schaltung auf die von Ihnen am günstigsten berechnete Geschwindigkeit einstellen. Fliegen Sie durch jede Scheune und über jede Windmühle—und vermeiden Sie die ärgerlichen Gänse. Immer, wenn Sie das Gaspedal drücken, müssen Sie auf die Gänse achten.

Sie erzielen Ihre Bestzeit, wenn Sie mit möglichst wenig Höhenkorrekturen fliegen. Sie gewinnen wertvolle Sekunden, wenn Sie immer genau über den Windmühlen und unter den Scheunenöffnungen fliegen.



Wenn Sie sich verschätzen und **über** eine Scheune hinwegfliegen, bleibt die Scheunenzahl gleich und der Kurs wird entsprechend erweitert, bis Sie wieder zu der vorher verfehlten Scheune hinkommen und sie diesmal durchfliegen, d.h. also, unter ihr herfliegen.

Vermeiden Sie Zusammenstöße mit Scheunendächern, Scheunengeräten, Wetterfahnen, Windmühlen und Gänsen — denn nur so sparen Sie Zeit! Es ist besser, Sie drosseln Ihre Geschwindigkeit ein wenig, um Zusammenstöße zu vermeiden. Sie würden dadurch nur kostbare Sekunden verlieren, die Sie nach dem Zusammenstoß erst wieder allmählich aufholen können, weil Ihre Geschwindigkeit heruntergegangen war und erst langsam wieder zunimmt.

WERDEN SIE MITGLIED IM ACTIVISION® "FLIEGERASS-KLUB"

Wenn Sie Spiel 1 schneller als in 33.3 Sekunden beendet haben und für Spiel 2 nur 51.0 und für Spiel 3 nur 54.0 Sekunden gebraucht haben, können Sie unserem "Flieger-Ass-Klub" beitreten. Machen Sie einfach ein Foto Ihres Fernsehschirms und senden Sie es mit Namen und Ihrer Anschrift an Ihre nächstgelegene Activision-Vertriebsstelle. Eine komplette Vertriebsliste liegt bei. Wir würden uns freuen, Sie in unserer angesehenen Organisation aufzunehmen.

WIE MAN EIN "FLIEGERASS" BEI BARNSTORMING VON ACTIVISION® WIRD!

Tips von Steve Cartwright, dem Designer von Barnstorming



Steve ist Activision's neuestes Design-Mitglied. Er wurde von unserem David Crane entdeckt.

"Um dieses Spiel erfolgreich zu spielen, müssen Sie zwei Dinge beachten: Nachdem Sie das Spiel einige Male gespielt haben, fangen Sie an, sich auf dem Kurs genau auszukennen. Sie wissen jetzt, was auf Sie zukommt — und bald schon können Sie es wagen, Ihren Doppeldecker bei Höchstgeschwindigkeit zu fliegen.

"Jedoch einfach durch Scheunen hindurchzufliegen und Ihre Maschine über alle Windmühlen zu steuern, ist nur erst der Anfang — die wahre Kunst besteht im vorsichtigen Manövrieren durch Scharen von Gänsen. Und wenn Sie genug Übung haben, können Sie sogar hierbei auf volle Geschwindigkeit schalten, ohne auch nur eine Gans anzufliegen.

"Ich hatte wirklich viel Spaß, mein erstes Videospiel für Activision zu entwerfen, und ich bin besonders David Crane zu Dank verpflichtet, daß er mir zum Start verhalf."

Steve Cartwright

P.S. Schreiben Sie mir doch mal kurz. Ich würde mich sehr über alle Ihre tollkühnen Akrobatenflüge freuen!

DEUTSCH

ACTIVISION® —TELESPIEL-KASSETTE EINJAHRESGARANTIE

Sollte sich innerhalb eines (1) Jahres ab Kaufdatum herausstellen, daß Material oder Verarbeitung dieser Telespiel-Kassette schadhaft sind, garantiert Activision dem Ersterwerber bei gebührenfreier Einsendung, zusammen mit dem Nachweis des Kaufdatums, die Kassette nach eigener Entscheidung entweder unentgeltlich zu reparieren, oder sie zu ersetzen.

Diese Garantie beschränkt sich auf die elektronischen Schaltkreise und auf die von Activision verwendeten mechanischen Teile, und schließt normalen Verschleiß ausdrücklich aus. Diese Garantie ist des weiteren ausdrücklich dann hinfällig, wenn die Kassette vorsätzlich oder fahrlässig falsch gehandhabt, und dadurch beschädigt wurde. Weitergehende Gewährleistungen werden von Activision nicht übernommen, weder ausdrücklich noch stillschweigend, und Activision gibt auch keine Zusicherungen über besondere Eigenschaften dieser Kassette. Unter keinen Umständen ist Activision haftbar für dem Ersterwerber entstandene mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden, insbesondere für solche an den Abspiel- oder Fernsehgeräten.

Diese Garantie beschränkt in keiner Weise sonstige, gesetzlich festgelegte Rechte und Ansprüche des Verbrauchers gegenüber dem Hersteller oder dem Lieferanten dieser Kassette.

EMPFEHLUNG: Den nächstliegenden Kundendienst entnehmen Sie bitte der Liste unserer Vertriebsstellen.

ITALIANO

IL GIOCO

1. Collega il video game system seguendo le istruzioni del costruttore.
2. Ad apparecchio spento (OFF), inserisci la cassetta.
3. Accendi l'apparecchio (ON). Qualora non apparisse l'immagine controlla il collegamento tra il video game system e il televisore, dopo di che ripeti le operazioni 1, 2 e 3.
4. Collega la leva di controllo sinistra (l'unica di cui avrai bisogno). Durante il gioco, tieni l'unità di controllo col pulsante rosso in alto a sinistra.
5. Per cominciare, posiziona i selettori delle difficoltà su **b.**
6. Scegli il gioco con l'apposito selettore delle varianti.

   Gioco 1: Volo Radente (attraverso 10 granai, percorso fisso)
   Gioco 2: Irrorazione Raccolto (attraverso 15 granai, percorso fisso)
   Gioco 3: Pilota Acrobatico (attraverso 15 granai, percorso fisso ma diverso da quello del gioco 2)
   Gioco 4: Asso Volante (attraverso 25 granai, con un nuovo percorso ogni volta che scegli il gioco 4).
7. **L'obiettivo del gioco** è di volare attraverso un certo numero di granai nel minor tempo possibile (il tempo impiegato è indicato in alto sullo schermo).
8. **Punteggio.** Ogni volta che voli attraverso un granaio, il numero che indica i granai (in alto a sinistra sullo schermo) diminuirà di una unità. Se salti un granaio, tale numero resterà invariato e sarai costretto a prolungare il volo per raggiungere un granaio in più. Quando il numero dei granai è zero, il gioco è finito.
9. **Per decollare,** premi il pulsante rosso sulla leva di comando e spingi la leva stessa per prendere quota.
10. **Uso della leva di comando.** Una volta in volo, il pulsante rosso agisce da acceleratore: premilo per aumentare la velocità e rilascialo per rallentare. Per aumentare l'altitudine, spingi in avanti la leva di comando; per scendere, tirala verso di te.
11. **Selettore della difficoltà.** Il selettore di **sinistra** regola l'altezza dei granai: l'altezza diminuisce nella posizione **a**, e normale nella posizione **b.** Il selettore di **destra** determina il numero delle oche: esso aumenta nella posizione **a** mentre resta normale nella posizione **b.**

ITALIANO

COME ACQUISTARE FAMILIARITÀ NEL BARNSTORMING™ DELLA ACTIVISION®

Proprio come per pilotare un vero biplano, hai bisogno d'acquistare "familiarità" con i comandi. Quanto più abile diventerai nel regolare la manetta del gas e a maneggiare le leve di comando, tanto più aumenteranno le tue possibilità di diventare un "Asso Volante."

Non devi preoccuparti di "stallare" a mezz' aria. La manetta del gas è regolata in modo tale da mantenere una velocità minima anche quando rilasci il pulsante rosso. L'abilità nel gioco si acquisita prevedendo il percorso e usando i comandi in modo da raggiungere la velocità ottimale, volare attraverso ogni granaio e sopra ogni mulino a vento ed evitare tutti gli stormi di oche.

Il tempo migliore si ottiene coprendo il percorso con le minori correzioni di altitudine possibili; pertanto si possono risparmiare secondi preziosi volando appena sopra i mulini a vento e appena sotto l'apertura dei granai.



ITALIANO

In caso valuti male l'altezza e voli **sopra** un granaio, il conto dei granai rimarrà invariato. Il percorso sarà prolungato fino a che avrai recuperato il granaio saltato e avrai così volato attraverso il numero di granai previsto.

Evitando urti contro il tetto dei granai, gli interni dei granai, le banderuole, i mulini a vento e le oche certamente si risparmierà tempo. E' meglio rallentare un poco ed evitare un urto piuttosto che perdere poi tempo per riacquistare velocità dopo un arresto.

ENTRA FRA GLI ASSI VOLANTI DELLA ACTIVISION®

Se ottieni un tempo inferiore a 33,3 secondi nel gioco 1, 51,0 secondi nel gioco 2, 54,0 secondi nel gioco 3, potrai entrare nella squadriglia degli Assi Volanti della Activision. Fai una foto dello schermo del tuo televisore e mandala al più vicino distributore della Activision accludendo il tuo nome e indirizzo. La lista dei distributori è acclusa. Saremo felici di iscriverti a questa prestigiosa squadriglia.

COME DIVENTARE UN "ASSO" A BARNSTORMING™ DELLA ACTIVISION®

Suggerimenti di Steve Cartwright, ideatore di Barnstorming



Steve è l'ultimo acquisto del team di progettisti della Activision. È stato scoperto da David Crane.

"Per conoscere a fondo il gioco si passa attraverso due stadi: dopo aver giocato alcune volte, incomincerai a conoscere il percorso. Sapendo cosa ti aspetta, potrai mantenere il tuo biplano alla massima velocità.

"Ma imparare a destreggiarsi attraverso i granai e sopra i mulini a vento, è soltanto il primo passo. Il segreto del successo stà nel volare con cautela in mezzo ai branchi di oche. Con la pratica è possibile terminare il percorso alla massima velocità, senza, collisioni. "È stato veramente stimolante per me ideare il mio primo gioco per la Activision, e desidero ringraziare David Crane per il suo aiuto!"

Steve Cartwright

"P.S. Scrivimi. Mi farebbe molto piacere avere notizie delle tue gesta temerarie!"

—ACTIVISION®—VIDEOGIOCO GARANZIA LIMITATA DI UN ANNO

La Activision Inc. garantisce all'acquirente originario, per il periodo di un anno (1) a partire dalla data d'acquisto, che questa videocassetta è esente da difetti di materiali o di fabbricazione. In caso contrario, l'Activision provvederà gratuitamente alla riparazione o alla sostituzione, a sua discrezione, al ricevimento della cassetta presso il suo centro di distribuzione, con porto pagato e con documentazione della data d'acquisto.

Questa garanzia è limitata ai collegamenti elettronici e alle parti meccaniche originali forniti della Activision e non copre la normale usura. Questa garanzia non si applica e si annulla se il difetto della cassetta è provocato da uso cattivo o improprio, da manomissione o incuria. Fatta eccezione per ciò che è specificato in questa garanzia, l'Activision non offre nessun'altra garanzia, impegno o condizione, espliciti o impliciti, e non afferma nient'altro a proposito della cassetta. In nessun caso, l'Activision potrà essere ritenuta responsabile, in base a questa garanzia, di danni particolari, accidentali o indiretti, che siano derivati all'acquirente-consumatore.

Questa garanzia e le dichiarazioni in essa contenute non ledono nessun diritto previsto dalla legge a difesa del consumatore nei confronti del produttore o fornitore della cassetta.

NOTA: Per servizio locale, consultare la lista dei distributori.

ESPAÑOL

REGLAS BASICAS DE BARNSTORMING™

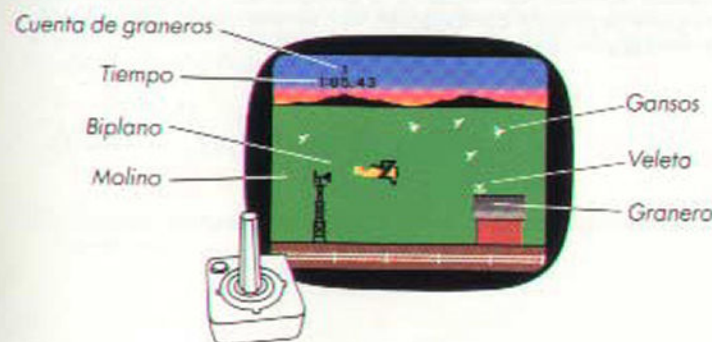
1. Conecte su sistema de juego al televisor. Siga las instrucciones del fabricante.
2. Inserte el cassette de juego.
3. Encienda el sistema de juego, (ON). Si no aparece la imagen, revise la conexión de su sistema de juego con el televisor, y repita los pasos 1-3.
4. Inserte la palanca de mando izquierda. (Es la única que necesitará) Mientras juega, mantenga la palanca con el botón rojo en la parte superior izquierda.
5. Fije ambos interruptores de DIFFICULTY en la posición **b** para empezar.
6. Seleccione el juego con el GAME SELECT.
   Juego 1: Hedge Hopper (Vuelo a través de 10 graneros, trayectoria fija)
   Juego 2: Crop Duster (Vuelo a través de 15 graneros, trayectoria fija)
   Juego 3: Stunt Pilot (Vuelo a través de 15 graneros, trayectoria fija, distinta a la del juego 2)
   Juego 4: Flying Ace (Vuelo a través de 25 graneros, cada vez que seleccione. Este juego (4) tiene una trayectoria distinta.
7. **El objeto del juego** consiste en volar a través de un número fijo de graneros en el menor tiempo posible. (El tiempo transcurrido aparece en la parte superior de la pantalla).
8. **Anotación de puntos.** Cada vez que usted logra atravesar un granero, el número de graneros en su cuenta (esquina superior izquierda de la pantalla) disminuirá en uno. Si se le escapa un granero, su cuenta de graneros permanecerá igual y usted tendrá que volar más lejos para alcanzar un granero adicional. Cuando su cuenta de graneros llega a 0, el juego se termina.
9. **Para despegar,** simplemente oprima el botón rojo en la palanca y empuje la palanca hacia arriba.
10. **Uso de la palanca.** Una vez en el aire, el botón rojo sirve de acelerador: oprímalo para mayor velocidad y suéltelo para disminuir la velocidad. Para aumentar la altitud empuje la palanca hacia arriba y para descender mueva la palanca hacia abajo.
11. **Interruptores de DIFFICULTY.** El interruptor de dificultades de la izquierda, en la posición **a,** reducirá el espacio en el granero por donde debe pasar el avión; la posición **b** es la normal. El interruptor de dificultades de la derecha en la posición **a** añadirá gansos; la posición **b** es la normal.

FAMILIARICESE CON EL BARNSTORMING DE ACTIVISION®

Al igual que con un biplano verdadero, usted necesitará familiarizarse con los mandos. Cuanto mejor aprenda a ajustar el acelerador y manejar la palanca, mejores serán sus posibilidades de convertirse en un "As volador."

No se preocupe de paradas súbitas en el aire. Su acelerador está fijado para mantener una velocidad mínima incluso en caso de que usted suelte el botón rojo. El juego se domina anticipándose a lo que pueda venir y ajustando los controles para lograr la velocidad óptima, volando a través de todos los graneros y por encima de todos los molinos, y evitando los gansos fastidiosos. Cada vez que usted apriete el acelerador, esté atento a la aparición de gansos.

El mejor tiempo se logra completando la trayectoria con el menor número posible de correcciones de altitud, así que es conveniente ahorrar segundos vitales volando justo por encima de los molinos y justo por debajo de las aperturas de los graneros.



ESPAÑOL

Si usted calcula mal y vuela **por encima** de un granero, su cuenta de graneros permanecerá igual, y la trayectoria se prolongará para que tenga otra oportunidad con los graneros que se le escaparon y vuele a través del total requerido.

Se ahorra mucho tiempo evitando estrellarse en los techos de los graneros, los interiores de los graneros, las veletas, los molinos y los gansos. Es mejor disminuir un poco la velocidad y evitar estrellarse, que perder tiempo acelerando rápidamente desde una parada total.

UNASE A LOS ASES VOLADORES DE ACTIVISION®

Si usted mejora la marca de 33.3 segundos en el juego 1; 51.0 segundos en el juego 2, ó 54.0 segundos en el juego 3, puede unirse a los Ases Voladores de Activision. Tome, simplemente, una fotografía de la pantalla de su televisor y envíela, juntamente con su nombre y dirección, al distribuidore Activision más cercano a su domicilio. Aquí le adjuntamos una lista completa de nuestros distribuidores. Será un gran placer para nosotros enrolarlo a usted en esta prestigiosa organización.

COMO CONVERTIRSE EN "AS" DE BARNSTORMING DE ACTIVISION®

Consejos de Steve Cartwright, diseñador de Barnstorming™ aérea



Steve es el miembro más reciente del equipo de diseño de Activision. Fué descubierto por David Crane.

"Este juego se domina en dos etapas. Después de jugar unos cuantas veces usted empezará a aprender la trayectoria. Al saber lo que viene adelante, usted puede mantener su biplano a la velocidad tope.

"Pero poder volar a través de los graneros y por encima de los molinos es solamente el principio. El verdadero secreto consiste en navegar cuidadosamente por entre las bandadas de gansos. Con práctica, es posible volar la trayectoria completa a la máxima velocidad sin choques.

"Ha sido para mí un verdadero desafío diseñar mi primer juego para Activision, y quisiera expresar mi agradecimiento a David Crane por la ayuda que me dió despegando."

Steve Cartwright

P.D. "Escríbame. Me encantaría saber cómo le ha ido como intrépido acróbata!"

ESPAÑOL

—ACTIVISION®—CASSETTE DE VIDEOJUEGO UN AÑO DE GARANTÍA

Activision, Inc. ofrece al comprador de este cassette un año (1) de garantía a partir de la fecha de adquisición. Activision se compromete a repararlo o a reemplazarlo gratuitamente, a discreción suya—si el cassette, dentro del período de garantía, presentara algún defecto de material o de elaboración, al recibo en su centro de distribución de dicho cassette, acompañado del comprobante de la fecha de adquisición, con porte pagado.

La garantía cubre los circuitos electrónicos y las piezas mecánicas originalmente suministradas por Activision y no puede aplicarse al normal desgaste producido por el uso. Dicha garantía tampoco tendrá validez si el defecto resulta causado por abuso, mal uso o negligencia.

Esta garantía substituye a todas las demás garantías y ninguna otra declaración o reclamación podrá comprometer a Activision. Activision no será responsable en ningún caso de cualquier daño, incidental o indirecto, provocado por el consumidor por el defectuoso funcionamiento del cassette.

Esta garantía y las declaraciones hechas en ella no afectan ningún derecho legal del consumidor contra el fabricante o distribuidor del cassette.

NOTA: Para servicio en su area local, vea la lista de distribuidores.